

TFG

DIOSAS

**REALIZACIÓN DE UN DOCUMENTAL EXPERIMENTAL Y SU
DECONSTRUCCIÓN LLEVADA AL VJING**

**Presentado por Ana Martínez Liñán
Tutor: Dolores Furió Vita**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2014-2015**



**UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

El TFG que se presenta a continuación se registra básicamente dentro de la fase operativa de la producción, realización y montaje de un proyecto audiovisual, en concreto dentro de la categoría de corto documental experimental, extrayéndolo de sus propios límites con su deconstrucción, aplicando la técnica contemporánea del Vjing.

A nivel temático, *Diosas* es una puerta al exterior donde "airear" los roles de maltrato de género que todavía hoy sucede en muchos hogares de España, haciendo al público partícipe y testigo irrefutable de esta circunstancia desde una mirada autobiográfica y reflexiva, donde se presenta una lectura visceral en el intento de zanjar la situación aquí expuesta.

The TFG presented below are basically recorded in the operational phase of the production, manufacture and assembly of a film project , specifically within the category of short experimental documentary, removing it from its limits with its deconstruction , applying the technique contemporary of Vjing .

At thematic level , Goddesses is a door to the outside where " aerate " the roles of gender violence that still happens in many homes in Spain , making the participant public and irrefutable witness to this fact from an autobiographical and thoughtful look , where it occurs a visceral reading in an attempt to settle the situation here presented .

PALABRAS CLAVE

Realización, montaje, documental experimental, VJing, videoarte, manifestaciones visuales, flamenco, música electrónica.

“La vida no conoce ni el bien ni el mal ni la justicia como medida moral..., la necesidad es la mayor y más justa de todas las morales.” Manifiesto Constructivista de Naum Gabo y Antoine Pevsner. Moscú. 1920

AGRADECIMIENTOS

GRACIAS a todas las personas que han aportado su pasión, conocimientos e inquietudes en la realización de este trabajo de manera altruista e incluso en la distancia, únicamente porque se lo pedí y porque se emocionaron igual que yo lo estaba, no sólo cuando decidí compartir mis visiones con ellas, sino en todos los momentos hasta el último. A todas las personas amigas. A mi amiga Yolanda Marco por poner en mis manos el manifiesto SCUM. A las nuevas amistades que han surgido. A la música. GRACIAS a quienes, cuando perdía mis fuerzas, estaban ahí para recordarme que lo que yo siempre elijo, es seguir adelante. A mis hermanas. A mis abuelas y abuelo materno. A mi padre. A mi madre. Al flamenco. Y también GRACIAS a quienes aportaron sosiego justo en medio del caos. A mi tutora Dolores Furió.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
3. CUERPO DE LA MEMORIA	8
3.1 JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN PERSONAL	8
3.2 CUERPO TEÓRICO Y DESARROLLO CONCEPTUAL	9
3.2.1 El título “Diosas”	9
3.2.2 Roles de género en la familia española. La mujer	10
3.2.3 El documental experimental y su deconstrucción llevada al Vj	12
3.2.3.1 El documental experimental	12
3.2.3.2 Texto, música, videodanza	14
3.2.3.3 La deconstrucción y el Vj como técnica	18
3.3 PROCESO DE PRODUCCIÓN	20
3.3.1 Preproducción	20
3.3.2 Producción	22
3.3.3 Postproducción	32
3.3.4 Deconstrucción	34
3.4 RESULTADOS	35
4. CONCLUSIONES	36
5. BIBLIOGRAFÍA	38
6. ANEXOS	40

1. INTRODUCCIÓN

El **trabajo de fin de grado** que a continuación se presenta, tiene por objetivo desarrollar los factores teórico prácticos de la producción del proyecto *DIOSAS*, una obra **documental experimental y su deconstrucción llevada a la técnica del VJ**, que se sitúa en un punto donde convergen el documental creativo, el videoarte, la videodanza y el vídeo experimental, donde se trata el desarrollo individual de tres mujeres de distintas generaciones de mi familia, lidiando con los roles de la familia española tradicional en el hogar.

Podemos dividir el trabajo en 2 grandes bloques: **El cuerpo teórico y desarrollo conceptual** y el **proceso de producción**.

En el primer bloque describo los **aspectos conceptuales y simbólicos** que empujaron a concebir las dos piezas audiovisuales que se presentan y se subdivide en tres partes de igual importancia: El título “*DIOSAS*”, roles de género en la familia española. La mujer y el documental experimental y su deconstrucción llevada al VJ. Este último apartado describe *El documental experimental, texto, música, videodanza y la deconstrucción y el Vj como técnica*, haciendo un breve repaso introductorio por los aspectos conceptuales que fueron el hilo de unión entre todos e intentando, desde la perspectiva más humilde y a modo de introducción para una futura investigación, encontrar un lugar de inflexión entre terreno de las prácticas y técnicas artísticas audiovisuales y las interdisciplinarias.

El segundo bloque desarrolla el proceso de producción, dividiéndose en cuatro partes; preproducción, producción, postproducción y deconstrucción. Donde se detalla las metodologías de trabajo de la realización y documentación de 2 textos, producción de una trilogía de música electrónica, 10 grabaciones audiovisuales y 4 archivos audiovisuales de documentación (sin detallar los días necesarios para cada una de ellas) formando en el trabajo final tres bloques y una transición, que pueden visualizarse de forma continua o por separado.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

OBJETIVOS

Unir diferentes disciplinas artísticas y diferentes recursos audiovisuales con el objetivo de experimentar con la técnica del montaje para narrar, ilustrar, teatralizar y documentar visualmente una historia verídica no “guionizada” previamente.

“Para el honesto trabajador del cine la experimentación es más importante que el pan” Lev Kuleshov.¹

Evidenciar la situación de maltrato de género que sufre todavía hoy la mujer española, creando una comparación con diferentes generaciones anteriores desde el punto de vista personal.

Experimentar y trabajar con el montaje de recursos visuales; caseros, de archivo y ficticios o artificiosos, ordenándolos en tiempo y espacio, resolviéndolo como un gran rompecabezas, creando una estructura narrativa donde el orden de las historias juegan el mismo protagonismo y puedan ser visionadas desde el inicio hacia el fin o viceversa. Lectura que nos lleva a la teoría del eterno retorno de Nietzsche que consiste en aceptar que todos los acontecimientos del mundo, todas las situaciones pasadas, presentes y futuras se repetirán eternamente, tal y como sucede en todas nuestras vidas.

Respecto a las estructuras y la forma de trabajar con ellas en el terreno audiovisual, encontré hace poco las palabras que Peter Greenaway decía sobre el modo de trabajar con su propio cortometraje “Dear Phone”, 1966:

“La idea de disociación entre ilustraciones y textos, que había en los libros infantiles de la época debido a errores de encuadernación, es la que utilizo aquí para establecer relación entre cabinas y textos como un pequeño rompecabezas en movimiento”²

1 KULESHOV, LEV. Kamernaja Kinematografija en Kino-Foto, pág. 3;

2 GREENAWAY, P. (artista invitado). *The early films of Peter Greenaway 1*. BFI, 1969-1978 History of the Avant-Garde.

Crear tantos posibles finales de un solo tema como sesiones en directo hubiera, metamorfoseándolo dependiendo del público y el lugar, dejando una parte al azar y creando un paralelismo de reiteración con la propia vida. Por consiguiente involucramos la relación entre cine, formatos museísticos y también las nuevas tecnologías. Como sería el caso de “Tulse Luper Suitcases”, 2003-2005 que dirigió el cineasta galés Peter Greenaway y sobre el que hablaba en una entrevista para TV3 (productora de este trabajo de Greenaway) diciendo lo siguiente:

“... Y además, como el cine está muerto, pensamos en manifestaciones alternativas del proyecto. Está diseñado para ser una serie de televisión, una página web, para traducirse a muchos idiomas diferentes y para ser una biblioteca. Hemos hecho un paralelo de obras de teatro, una ópera y dos cosas más que han tenido mucho éxito, porque ahora soy VJ. Y lo he presentado en Barcelona como un VJ. Otro fenómeno actual que todavía tiene más éxito es el videojuego, así que hay una versión interactiva que puede durar 3 años.”¹

METODOLOGÍA

Para llevar a cabo la realización de este trabajo se han desarrollado paralelamente varias fases que están conectadas y que podríamos organizar en dos bloques unidos y uno a parte, más independiente:

Documentación audiovisual y grabación de hechos verídicos: GRABACIONES CASERAS.

- A Creación de un texto personal dividido en 3 fases.
- B Recopilación de imágenes y audios de archivo familiar.
- C Grabaciones de imágenes con cámara en mano de 3 mujeres de distintas generaciones de mi familia.

Producción y realización de secuencias ilusorias: GRABACIONES FICTICIAS.

- A Selección de 3 párrafos del manifiesto SCUM de Valérie Solanas.
- B Producción y creación de trilogía de música electrónica como c banda sonora del trabajo.
- C Grabaciones de expresión con el cuerpo en localizaciones y contextos independientes.

1 GREENAWAY, P. (artista invitado). Les maletes de Tulse Luper (La historia de Moab) - Cap.1. TV3, 24/04/2010 ,Sala 33, A la carta.

División de cada una de las partes en pequeños vídeos (loops) con la intención de ser montados en directo de múltiples maneras diferentes. (VJ)

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1. JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN PERSONAL

DIOSAS nace de la necesidad de realizar un proyecto audiovisual donde se mezclen diversas disciplinas artísticas. Desde mis comienzos en la niñez como bailarina en el conservatorio de danza clásica y española, he vinculado muchísimos de mis trabajos con ello, ligados al hecho de que mi padre es músico, hecho por el cual he convivido con el tempo y los instrumentos toda mi vida. Más adelante comencé a trabajar en el sector del marketing, llegando a conocer las diferentes estrategias comerciales y de mercado con las que no siempre estaba de acuerdo pero que por otra parte me dieron la oportunidad de aprender sobre la reducción de tiempos y recursos empleados para las producciones de diversas campañas publicitarias, motivo por el cual, tiendo a sintetizar mis trabajos dotándolos de cierto carácter periodístico.

Más adelante trabajé en una productora de televisión local donde pude tomar contacto con los platós y las diversas herramientas de realización audiovisual, comprobando que era el trabajo en directo el que más se identificaba conmigo por su alto riesgo de error casi irreversible el cual es capaz de provocar un gran estímulo en mi capacidad de resolución.

Por otra parte provengo de dos familias que cumplen con el clásico patrón folclórico tradicional español y donde se han vivido situaciones de maltrato de género en todas las generaciones de mujeres que la compone, llevándome a analizar la situación desde una perspectiva un poco más lejana por el hecho de querer detener la situación definitivamente y al mismo tiempo documentándolo con el fin de que pueda ser válido para otras mujeres que también se encuentren en una situación parecida.

Fue en 2013 cuando pude elegir asignaturas optativas en la carrera BBAA donde comencé a desarrollar tanto mis trabajos personales como sencillos ejercicios de clase, diferenciando ambos en dos líneas:

Por una parte, el trabajo con el espacio, el objeto y el cuerpo, tratando temas como la diversidad humana, el universo, la ruptura de los límites. Por ejemplo, realizando el trabajo de inicio de investigación y propuesta “*Arte Multilibertino*” que presenté en la asignatura de Gestión Cultural en 3º curso, propuesta sobre la cual hace poco encontré el ejemplo práctico, llamado “*Live art*”, que podría aplicarse al movimiento artístico ficticio que propuse en su momento, el cual está desarrollado por la Organización Benéfica Nacional Inglesa LADA (Live Art Development Agency), fundada y dirigida por la escritora y activista sobre la prestación de Arte y rendimiento y prácticas interdisciplinarias Lois Keidan. La definición que la propia agencia proporciona a este tipo de propuesta es la siguiente:

“Live art no es la descripción de una forma de arte o de una disciplina, es una estrategia cultural para incluir procesos experimentales y prácticas vivenciales que de otro modo podrían ser excluidos de los marcos curatoriales y críticos establecidos”¹

Por otra parte, el trabajo documental analítico, sobre el proceso creativo del artista, utilizando el vídeo como herramienta.

El resumen y unión de todas estas experiencias y circunstancias hicieron que decidiera crear mi Trabajo Fin de Grado experimentando, analizando y aprendiendo sobre el proceso de realización de un documental experimental en el que incluyo, danza, flamenco, escenografía, performance, moda, joyería contemporánea, música electrónica, voz y texto, llevándolo al terreno experimental con su deconstrucción utilizando la técnica del VJ.

3.2. CUERPO TEÓRICO Y DESARROLLO CONCEPTUAL

3.2.1. El título “DIOSAS”

El TFG que aquí se presenta, establece una relación paralela entre la mujer y las características que definen a la diosa griega Atenea, considerada en toda Grecia la virtuosa armada que cuida la ciudad de ajenos enemigos organizándola desde dentro. A través de su imagen, su carácter matriarcal entra en contacto con el ideal patriarcal de la parte indoeuropea de Grecia, fusionándose y repercutiendo en una transformación para ambos, dando como resultado una nueva forma de desenvoltura y relaciones con el instinto, naturalizándose en el sistema la disciplina y la organización.

1. LADA. *This is live art*. [consulta: 2015-06-15]. Disponible en: <http://www.thisisliveart.co.uk/about/what-is-live-art/>

A pesar de todo lo anterior, Atenea está ligada directamente a la virtud de la sabiduría. Convergiendo todas sus divergencias la diosa es maestra de las habilidades de costura, carpintería y todas las artes manuales cuyo éxito está directamente relacionado con la capacidad de no abandonar una finalidad o una meta. Según el imaginario colectivo de Grecia, Atenea fue la inventora de las bridas y del carro de caballos. Construyó el primer barco y también colaboró en la construcción del caballo de madera con el que se venció en la guerra de Troya. Atenea personifica la capacidad de la contención, siendo sus “ojos refulgentes” el distintivo de un intelecto lúcido que es capaz de traspasar la barrera de la satisfacción inmediata e ir más allá. Aconseja a sus protegidos siendo muy cuidadosa, previsora y práctica. Les enseña a tener el talento de reflexionar, a veces con connotaciones de astucia o picardía.

De la misma manera la diosa se puede identificar como las múltiples Ateneas que existen en cada mujer, así que se humaniza a la diosa, haciéndola terrenal y al mismo tiempo se endiosa a todas las mujeres desde el momento en que ejecutan su función más primitiva, como es la del parto, hasta cuando toman la decisión de vivir de acuerdo a Valérie Solanas “*En conclusión, la auténtica función de la mujer es explorar, descubrir, inventar, resolver problemas, hacer bromas, componer música... y todo ello con amor. En otras palabras: crear un mundo mágico*”¹, fuerte y sabia para poder elegir, una, todas o ninguna de las opciones, y libre de miedos sea cual sea su decisión.

3.2.2. Roles de género en la familia española. La mujer.

Aunque como ya he comentado anteriormente, mi trabajo se centra especialmente en la realización y deconstrucción de un proyecto audiovisual experimental, no se puede obviar la temática del mismo, siendo el maltrato a la mujer el eje principal de la historia, el cual presento con la definición que el Instituto de la Mujer del Gobierno de España indica en su página web.

*“La violencia de género ha sido y sigue siendo una de las manifestaciones más claras de la desigualdad, subordinación y de las relaciones de poder de los hombres sobre las mujeres. La Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género, en su artículo 1.1., define la violencia de género como aquella que, “como manifestación de la discriminación, la situación de desigualdad y las relaciones de poder de los hombres sobre las mujeres, se ejerce sobre estas por parte de quienes sean o hayan sido sus cónyuges o de quienes estén o hayan estado ligados a ellas por relaciones similares de afectividad, aun sin convivencia”, y “comprende todo acto de violencia física y psicológica, incluidas las agresiones a la libertad sexual, las amenazas, las coacciones o la privación arbitraria de libertad.”*²

1. SOLANAS, VALÉRIE. Manifiesto SCUM, Pág. 35

2. GOBIERNO DE ESPAÑA. Instituto de la Mujer y para la Igualdad. [consulta: 2015-06-29]. Disponible en: <http://www.inmujer.gob.es/conoceDerechos/preguntas/violencia.htm#violencia>

Como he comentado anteriormente, se habla de mujeres dentro de un marco en el que existe una necesidad de libertad, fuerza y decisión. Para que la historia se situara dentro del marco de la categoría de documental, me he centrado en reflejar el tema del maltrato de género desde el contexto más íntimo, directo y real con el que debía hacerlo; el de mi propia familia, en casa, tratando de asentar una comunicación interna autocrítica y también externa donde la intención es exponer los nudos para que dejen de ser tabúes, de forma que se refresquen, se releen, se asuman y de alguna manera puedan deshacerse, de acuerdo con Pilar Albarracín en su entrevista para el programa de TVE Metrópolis en el que explica su filosofía artística de la siguiente manera:

“Lo que hago es volver a utilizar los símbolos que se han utilizado para la política exterior y hacer una nueva lectura de ellos sin complejos. Creo que lo más sano es ventilar las cosas”¹

De tal manera que se crea un diálogo con el público al cual se invita a la autocrítica, pudiendo dividir las reflexiones básicamente en dos vías:

El maltrato, en un seno familiar favorecido económicamente por parte del hombre donde se coacciona y se priva arbitrariamente de la libertad a la mujer, con la consecuente retroalimentación por parte de esta, debido al consentimiento de estos modos de conducta. Situación que por su carácter aparentemente pasivo se aletarga en el tiempo y se naturaliza siendo ambos componentes de manera simultánea, víctimas y verdugos de sus propios roles. En este caso la ayuda externa voluntaria es dificultosa dada esa naturaleza de normalización de la situación que asume cualquier posible testigo, a causa de las herencias sociales que aún nos quedan en nuestro país.

El maltrato con violencia física y psicológica, que además de encontrarse en un marco circunstancial, económico y familiar más desfavorecido, por su carácter activo crea un estado de hartazgo y desesperación en la mujer llevándola a zanjar la situación en cuanto la separación y el divorcio fueron legalizados en España. En este caso la ayuda voluntaria externa es mucho mayor y constante, por el carácter radical de la situación.

1. ALBARRACÍN, P. (artista invitada). *Metrópolis-Pilar Albarracín*. [consulta: 2013-05-26]. Disponible en: <<http://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-pilar-albarracin/275486/>>

3.2.3 El documental experimental y su deconstrucción llevada al VJ.

3.2.3.1 El documental experimental

La categoría de documental, implica la característica de la no ficción donde según el profesor titular de Teoría e Historia del Cine Moderno en la universidad Pompeu Fabra de Barcelona, Domenec Fon,

“toda posibilidad de lenguaje queda desechada por la transitividad informativa y disuasiva de los acontecimientos tomados en préstamos de la realidad”¹

Pero al leer esto no puedo evitar recordar opiniones dispares de diferentes artistas, como por ejemplo cuando en la entrevista ya comentada para TV3, en Peter Greenaway habla sobre las 4 cosas que, según él, han destruido al cine:

- *“El texto; porque el cine no debería ser una extensión de la librería.*
- *El cine está compuesto de un marco y el mundo real no. Poner una caja delante de un mundo tridimensional es una agresión aberrante contra los cinco sentidos. Hemos de eliminar el marco.*
- *Habría que modificar drásticamente la función que damos a los actores. Hemos de abandonar completamente el concepto que tenemos de la interpretación. Porque el cine está anticuado en el uso que hace de los actores.*
- ***Y el problema más complicado es que nos debemos deshacer de las cámaras porque son una maldición. Por listo que sea el operador, únicamente informa de lo que tiene delante, por lo tanto no permite la creatividad. Un famoso pintor español que casi todo el mundo tiene por francés, Picasso, dijo: “No pinto lo que veo, sino lo que pienso” y la cámara sólo graba lo que ve, porque no piensa. Aunque el operador sea un genio y el director del programa y el realizador también lo sean, el uso de esta herramienta nos reprime mucho de la imaginación.***

Nos costará mucho deshacernos de todo esto, pero la revolución digital nos ayuda y poco a poco lo conseguiremos.”²

O el principio básico que narra Silvestra Mariniello en su libro “Teoría e prassi cinematografica in Lev Kuleshov”, 1992 sobre los experimentos de Kuleshov, donde el cineasta y teórico afirmaba lo siguiente:

1. DOMÈNEC, FONT. Jean-Luc Godard y el documental. *Revista Anàlisi*. Barcelona: Tercer Ojo, 2001, Núm. 27 Pág. 92.

2. Peter Greenaway. Op. Cit.

“El montaje es la fuerza creadora de la realidad fílmica, y la naturaleza sólo aporta la materia con que formarla. Esa es precisamente, la relación entre montaje y cine”¹

Es evidente que a pesar de que exista una corriente de opinión que no acepta la contaminación entre movimientos y categorías, en esta etapa contemporánea de la cultura de la mezcla, al margen de que básicamente, y como conclusión sobre las afirmaciones de los artistas que acabo de nombrar, cualquier trabajo audiovisual, incluido el que muestra la imagen en bruto (sin tratar), estaría supeditado a una *transitividad informativa y disuasiva* de la realidad, en primer lugar porque la cámara sólo puede captar lo que contiene su marco, en segundo lugar cuando el operario que la maneja decide captar unas imágenes y no otras y en tercer lugar, cuando el montador elige los fragmentos de vídeo que más adelante se mostrarán en pantalla.

Por lo tanto en todas sus variantes, el trabajo documental audiovisual, siempre estará ligado a una parte relativa de “ficción”. Y es en este contexto donde DIOSAS da existencia a la hipérbole de la no ficción dentro del carácter documental que narra una historia real, independientemente de que este movimiento ofrezca resistencias a la ficción novelesca, escapando por una parte al lado meramente informativo o pedagógico en su etimología y por otra parte, construyendo un teatro de la identidad/no identidad por deconstruir, uniendo representaciones de cuerpo femenino y la tecnología del vídeo como una construcción teatral, como un autorretrato abstracto enmascarado o disfrazado donde he utilizado los efectos de *glitch* (error de pantalla) en la postproducción. Esta propuesta se encuentra más ligada a esa búsqueda de la ruptura de la pantalla como soporte cinematográfico planteando la continuidad del entorno del espectador como un espacio electrónico, tal y como se plantea el videoarte, con el objetivo de establecer un escenario cambiante entre mi estado espiritual interior junto con el de las mujeres de mi familia, y la violencia psicológica de las realidades que se narran en DIOSAS, de manera que se cree un diálogo entre ambas.

Trabajando sobre la metodología conceptual que acabo de exponer, incluyo mi trabajo dentro de los *procesos experimentales y prácticas vivenciales* que anteriormente comenté sobre el concepto estratégico Live Art. Lo que aquí planteo es el término “*documental experimental*”, no concebido como un producto de cine en sí mismo, sino como un proyecto audiovisual entre el videoarte experimental y el documental, que utiliza como soporte inicial la pantalla, valiéndose de un lenguaje de estructuras donde intencionadamente,

1. MARINIELLO, SILVESTRA, Teoría e prassi cinematográfica in Lev Kuleshov, pág. 21-27

no se ha prestado especial atención a los tipos de planos en el proceso de grabación, con la finalidad de que sea, como ya he mencionado anteriormente, la manipulación estructural y el montaje, los componentes más importantes, que más adelante se detallarán en el proceso de producción.

3.2.3.2 Texto, música y videodanza.

Texto:

Además de los 2 primeros bloques donde las protagonistas son mis abuelas y el elemento de transición (el de mi madre), existe un tercer bloque estructural en el que utilizo la voz en off basada en un texto como elemento poético, donde utilizo la doble voz yuxtapuesta, una hablando a modo telegráfico y la otra repitiendo las mismas palabras a modo de grito visceral, recurso que utilizó Pipilotti Rist en su canción *"I'm a Victim of this Song"* como arte-palabra, creando una versión en la que superponía su voz de mujer sobre la del hombre creador original, Chris Isaak.

La intención de utilizar todos estos recursos es evidenciar puntualmente mis percepciones personales y consecuencias derivadas de la realidad familiar, social y cultural que se muestra en *DIOSAS*.

En la entrevista que la artista audiovisual experimental Karin Schneider hace a una de las pioneras del cine experimental y videoarte Joan Jonas, ambas hacen alusiones al uso de la poesía moderna refiriéndose al texto como un recurso visual y de sonido que dispone un espacio como núcleo de aproximación al espectador y al artista.

"Karin Schneider: ... La poesía moderna tiene esta intención de asesinar lenguaje forma. Se crea un texto visual y sonoro, en superposición texto clásico que mantiene el texto original como una muestra ilusoria, miembro de una experiencia ante el espejo. El texto no está allí para aliviar a nuestro cerebro que se fija en el trabajo tratando de reflejarlo con el texto. El texto está allí en fragmentos como un espacio para crear una proximidad distante entre yo, usted, y el texto.

Joan Jonas: Yo creo que hay que sentarse a través de él varias veces para entender la poesía. Me tomo mucho tiempo para comprender incluso los fragmentos que he usado. Pero encuentro ciertas secciones realmente se mueven cada vez que los escucho..."¹

1. BOMB Artists in Conversation [consulta: 2013-05-26]. Disponible en: <http://bombmagazine.org/article/3521/joan-jonas>

Música:

Con relación a elementos sonoros, se debe destacar que en la mayoría de mis trabajos audiovisuales el elemento principal y motor es la música, motivo por el cual, en este trabajo decidí componer y crear la banda sonora propia, comenzando así un nuevo camino dentro de mi experiencia artística, que no ha hecho más que empezar y donde aún tengo mucho que aprender, en consecuencia, considero que éste es un apartado importante y por ese motivo paso a explicarlo con detalle.

“La música puede ayudarme. Soy ciego, no veo nada y la música es mi Antígona. En el cine hay como una especie de imagen doble. Hay dos imágenes, el sonido y la imagen y siempre van juntas.” JL Godard ¹

“Phases” es el nombre de la trilogía sonora en la modalidad de música electrónica. Un elemento más del concepto de transformación (de lo tradicional a nuevas posibilidades), de todo el proyecto. La naturaleza de la música electrónica se basa en su creación a principios de s. XX con el deseo de los compositores por incorporar nuevos instrumentos, cruzando la frontera de lo tradicional e incorporando nuevos timbres eléctricos. De acuerdo con Luigi Russolo, en el manifiesto futurista de 1913, “*L’arte dei rumori*” la evolución de la música crea una relación directa entre música-máquina, máquina/hombre, donde explica la posibilidad del sonido-ruido como un elemento en la búsqueda continua, de experimentación:

“El arte musical buscó y obtuvo en primer lugar la pureza y la dulzura del sonido, luego amalgamó sonidos diferentes, preocupándose sin embargo de acariciar el oído con suaves armonías. Hoy el arte musical, complicándose paulatinamente, persigue amalgamar los sonidos más disonantes, más extraños y más ásperos para el oído. Nos acercamos así cada vez más al sonido-ruido.

Esta evolución de la música es paralela al multiplicarse de las máquinas, que colaboran por todas partes con el hombre. No sólo en las atmósferas fragorosas de las grandes ciudades, sino también en el campo, que hasta ayer fue normalmente silencioso, la máquina ha creado hoy tal variedad y concurrencia de ruidos, que el sonido puro, en su exigüidad y monotonía, ha dejado de suscitar emoción.” ²

-
1. GODARD, J.L. (director). *Scenário du film Passion*, Francia y Suiza: JLG Films, 1982.
 2. UCLM. Universidad de Castilla-La Mancha. [consulta: 2015-06-30]. Disponible en: <<https://www.uclm.es/artesonoro/elarteruido.html>>

“Phases” la creé junto a Héctor Carbonell, un productor levantino de música electrónica de club, que desarrolla su trabajo dentro del Tech-House con tintes Detroit e influencias Deep, destacando por la contundencia de sus bases rítmicas y sus bajos envolventes. La trilogía sonora está basada en el texto completo que escribí anteriormente, del cual extraje los fragmentos telegráficos de la voz en off ya comentada y sobretodo en ese guión que yo quería ver en movimiento y que por el momento sólo estaba en mi mente.

“No quise escribir el guión, quise verlo...” Jean-Luc Godard ¹

Se divide en 3 fases con el mismo tempo y que se utilizarán posteriormente para la expresión corporal en la realización audiovisual ficticia y constituirá la base troncal de la estructura de DIOSAS. A nivel narrativo he usado los siguientes conceptos para la creación de la música;

“Phase I”: La industria, el consumismo, lo mecánico, la fábrica activa, la oscuridad, el encerramiento/casa.

La madre y esposa servicial que actúa como **marioneta**. Por obligación de la sociedad patriarcal, que ignora la libertad de expresión sin un hombre que lo apruebe. La que también está contenta con ese papel pero sabe en el fondo que necesita su espacio y su tiempo. Y no lo tiene.

“Phase II”: Una puerta de salida, las rocas, el cielo/casa, la riqueza de recursos, hiperinformación, la fuerza.

La madre, esposa **guerrera** y trabajadora que toma sus propias decisiones y que tiene que hacerse hueco a contracorriente. También por obligación de la sociedad patriarcal pero con inicios de información que la hacen coger fuerza y empezar a liberarse y a buscar sus propias metas como individuo.

Es por estos aspectos, por los que se incluye voz con el siguiente texto, aportando una mayor cantidad de recursos sonoros y por otra parte creando una relectura sobre el discurso que en 1963, pronunció Martin Luther King Jr. en el que hablaba del deseo de la igualdad sobre los derechos civiles y sobre la coexistencia como iguales, entre personas de diferentes razas, en particular “negros” y “blancos”. De la misma forma que las palabras de Luther King Jr. se han empleado como recurso sonoro en la última década como mezcla en la música electrónica más comercial, el texto de “Phase II” va más allá, exponiendo una nueva propuesta desde mi propia voz de mujer:

1. GODARD, J.L. (director). *Op. Cit.*

*Did you have a dream?
Yes, I had a dream too,
I had lots,
I used to be a dreamer,
But it's not about dreams,
It's about goals,
It's about facts.*

*¿Tuviste un sueño?
Sí, yo tuve un sueño también,
Tuve muchos,
Solía ser una soñadora,
Pero no se trata de sueños,
Se trata de metas,
Se trata de hechos.*

“Phase III”: Naturaleza, libertad, mar/cielo, la superación del encerramiento/casa, *la magia*, la iluminación.

La mujer, madre (o no) y creadora de su propio camino. La **diosa**. La que se libera y no está con un hombre ni es madre por necesidad social, sino por elección propia, una vez ha resuelto sus necesidades como individuo.

En el trabajo final, cada una de las 3 fases musicales se han vuelto a dividir en 3 creando una sensación sonora de repetición para hacer una relectura de la idea del ya mencionado eterno retorno, donde dados los elementos visuales de las estructuras, podemos observar una evolución transformadora de los sucesos en lo que antes eran, lo que ahora son y lo que pueden llegar a ser, aún dentro de las mismas circunstancias.

Videodanza.

En un planteamiento parecido al de Juan Bernardo Pineda en el que relaciona música, danza e imagen en movimiento como “manifestaciones artísticas que se rigen por las mismas reglas a la hora de componer”¹, la intención en *DIOSAS* era establecer una relación directa entre narraciones y audios, los vídeos hogareños, la música y la danza, paralelamente, utilizando las mismas coordenadas para todos los elementos de forma que establezca conexiones dentro de su heterogeneidad, pudiéndose situar dentro de un marco homogéneo gracias al orden de las estructuras. Labor que una vez más se ajustaría a la teoría de Pineda sobre el coreógrafo-realizador, el cual trabaja con las mismas coordenadas con los parámetros de tiempo/espacio y danza/música al abordar cualquier manifestación audiovisual, en este TFG lo que se presenta es el concepto vida-danza-improvisación utilizando la frase que escribí hace algún tiempo; “la vida es como una danza donde hay que improvisar con las piezas que te dan”. Estilizando el movimiento para dotarle de un carácter de ritual al movimiento de funcional de la vida real.

1. LA MARINA PLAZA. *Diari de la Marina Alta i Baixa*. [consulta: 2015-06-30]. Disponible en: <<http://lamarinaplaza.com/2013/11/17/juan-bernardo-pineda-estamos-trabajando-para-reintroducir-el-mundo-de-la-danza-entre-el-gran-publico/>>

De ahí la idea ya mencionada de contraponer las grabaciones en tres aspectos diferentes:

- a. Por un lado, las narraciones documentales, en la que, en sus vidas, las protagonistas, de manera casi superviviente, improvisan.
- b. Por otro lado el momento improvisado de la grabación casera, donde se pretende evidenciar la veracidad de los hechos.
Según Peter Greenaway cuando habla sobre su trabajo “H is for HOUSE”, de 1976, *“Godard y Spielberg rodaron también películas caseras llegando a decir que esta clase de películas son las mejores ya que cuentan con un elemento autobiográfico muy íntimo y personal y como la literatura del mundo occidental, hace referencia a nuestra infancia o nuestra adolescencia”*¹
- c. Y por último, la realización de grabaciones ficticias, en las que, aunque como ya he dicho se han creado conscientemente de manera artificiosa, los artistas improvisan con el modo de su expresión corporal, basándose únicamente en 3 párrafos del manifiesto SCUM de Valérie Solanas que corresponderían a las 3 partes de la música “Phases”.

3.2.3.3 La deconstrucción y el VJ como técnica.

La deconstrucción:

Teniendo en cuenta que en la etapa de “documental experimental” empleo continuamente el paralelismo entre arte-vida, el trabajo no podía finalizar ahí, permaneciendo, por muy experimental que se creara, estático para siempre, como simulando una libertad de movimiento que expira y finalmente se detiene. Y absolutamente de acuerdo con la frase que cito a continuación, del manifiesto constructivista de Gabo y Pevsner;

*“Hoy todos sabemos que el simple registro gráfico de una secuencia de movimientos momentáneamente fijados no puede recrear el movimiento. Solo recuerda el latido de un cuerpo muerto.”*²

¹ GREENWAY. Peter. (artista invitado). Op. Cit.

² UCM. Universidad Complutense de Madrid. [consulta: 2015-07-01]. Disponible en: <http://eprints.ucm.es/1686/1/AH1003204.pdf>

comienzo la etapa de la metamorfosis para contribuir junto con las herramientas que las nuevas tecnologías nos ofrecen, con la época actual de la historia de la humanidad, colaborando con el azar (improvisación), las personas que me rodean (público) y el entorno (localización).

Una vez terminado el proceso de realización del trabajo, nace la necesidad de hacer una lectura minuciosa del mismo, para llevarlo al extremo y otorgarle de una significación más lejana de lo que en un principio parece decirnos dándole una nueva perspectiva, aunque ésta es una teoría que está directamente relacionada con la filosofía de la deconstrucción de Jacques Derrida, he querido centrar más, mi atención teórica, sobre el manifiesto constructivista que establece una relación directa y contundente sobre el arte, la vida y el ahora. Es por eso que decido utilizar la técnica del VJing, que me permite crear tantos posibles finales sobre un solo tema, como posibles finales depara el futuro en la vida.

“No buscamos consuelo ni en el pasado ni en el futuro. Nadie puede decirnos cuál será el futuro ni con cuales instrumentos se le puede comer. Es imposible no engañarse sobre el futuro y sobre él se pueden decir cuantas mentiras se quieran.”. Gabo y Pevsner, Manifiesto Constructivista. Moscú, 1920 ¹

La técnica del VJ:

Desde la llegada de internet y las nuevas tecnologías, pertenecemos a la denominada, "Sociedad de la información" constantemente influida por un entorno hiper-informado y en el que la información llega produciendo impactos intelectuales y fuertemente sensibles. Las nuevas generaciones ven el mundo desde el desorden con absoluta normalidad y es urgente que los actuales modelos educativos, artísticos y de conducta, se adapten a una era en la que la información fluye vertiginosamente.

1. UCM. Universidad Complutense de Madrid. *Op. Cit*

Tal y como afirma Blanca Regina Pérez en su tesis doctoral sobre el VJ y la creación audiovisual performativa:

*“Durante la primera década del S.XXI hemos presenciado la ascensión y transformación del VJ como la figura de un performer de imágenes en movimiento a tiempo real, en el contexto de la cultura de club. Los VJ han pasado de ser meros jugadores de material audiovisual reapropiado, a convertirse en artistas reconocidos, artistas que desarrollan un concepto, que no sólo mezclan en directo, sino que crean contenidos y archivos visuales.”*¹

3.3 PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proceso de producción se estructura en cuatro grandes fases:

3.3.1 Preproducción

La idea:

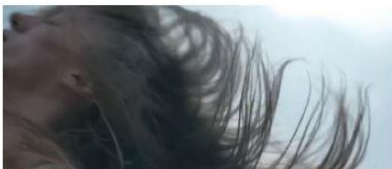
Como en todo proceso de creación, lo primero que surge es la necesidad de contar algo, en este caso se trata de evidenciar mi visión desde el punto de vista íntimo, sobre cómo ha afectado la sociedad patriarcal a las mujeres de diferentes generaciones hasta la mía propia, que elige el camino alternativo de no ser madre, motivada por la meta de cambiar el ciclo personal de todas las ascendientes mujeres de mi familia, donde en todos los casos ha existido el maltrato de género. Empleando grabaciones de testimonios de mi abuela materna por un lado y la paterna por otro, sobre cómo vivieron sus experiencias y cómo retomaron su vida. Cómo los acontecimientos les llevaron al presente (hoy viven), dónde están y cómo piensan/pensaban los maridos, cuántos hijos tuvieron y cómo se habrían comportado si ahora tuvieran mi edad. Por otro lado, testimonios sobre cómo lo ha vivido el resto de mujeres que me rodean.

Para contarla, quería hacerlo, uniendo tres formas diferentes: Producción de ficción (dramatización), producción documental (captura de la realidad) y producción de vídeo creación.

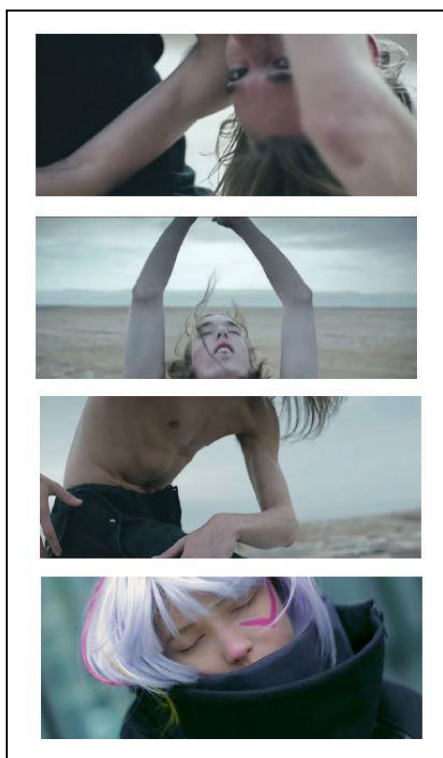
Comencé a informarme más sobre los tipos de narrativa y conocí con un poco más de profundidad el ensayo, identificándolo en gran medida con mis pretensiones y sobre el cual Jean-Francois Lyotard escribió lo siguiente:

¹ PÉREZ, B.R. *El VJ y la creación audiovisual performativa: Hacia una estética radical de la postmodernidad*, [tesis doctoral]. Madrid: Universidad Rey Juan Carlos, 2010.

STORY BOARD (EJEMPLOS VISUALES)



Inspiración en ejemplos visuales.



Inspiración en ejemplos visuales.

“El ensayista y el artista, trabajan sin reglas con la finalidad de establecer algunas reglas de lo que podría ser”¹

Y aunque el hecho de que fuera una obra cinematográfica no fuera mi mayor preocupación, porque como ya he dicho anteriormente lo que pretendía en todo momento era el mero hecho de experimentar con los recursos audiovisuales, la idea de lo que escribió Lyotard, que encontré en internet mientras buscaba información, me fascinó, y es en torno a ella donde surge mi inspiración decidiendo llamarlo en primera instancia *“Ensayo filmico documental autobiográfico”*, nombre que poco después abandoné por las limitaciones creativas y experimentales que él mismo me daba.

El guión:

Aunque ya he comentado que el trabajo no estaba previamente guionizado, parto de dos textos como base para la producción de la música, que es, junto al deseo de ver y no escribir, el motor funcional básico del resto del trabajo, de acuerdo con el modo de trabajo sobre el que habla Jean-Luc Godard en *“Scenário du film Passión”*, 1982 sobre la importancia del montaje y de la música, por encima de la importancia del resto de papeles, incluido el del director y donde dice frases ejemplares para el TFG como:

“El mundo primero se ve y luego se describe, podrías escribir sobre la página en blanco, pero no quieres escribir, quieres ver cómo lo invisible se hace visible para luego describirlo... Para ello no tenía que encontrar un guión sino un movimiento”²

Y es en este contexto de búsqueda del movimiento en el que comienzo el trabajo de desglose con el fin de detallar las necesidades artísticas y técnicas y creo un plan de trabajo (adjunto). **Con un presupuesto inicial de 0€ donde lo único que podía ofrecer era la máxima difusión de la obra para promocionar todo lo posible a los miembros del equipo.**

A partir de aquí comienza la fase de búsqueda de recursos:

- Casting y contacto con todos los posibles colaboradores (producción de música, director de fotografía, cámaras, performers, diseño de vestuario, bailarines... y todo aquel que pudiera aportar cualquier colaboración al proyecto).
- Contacto con familiares para exponerles el proyecto y que accedan a colaborar.
- Localizaciones y modos de transporte.
- Recopilación de documentación visual del archivo familiar.
- Locuciones de audio del archivo familiar.

1 CLUB ENSAYOS. Ensayos de Calidad, Tareas, Monografías [consulta: 2015-02-10]. Disponible en: <http://clubensayos.com/Música-Y-Cine/Cine/1504332.html>

2 Jean-Luc Godard . Op. Cit.

- Documentación burocrática para acceder al equipo audiovisual (cámaras, grabadoras, micrófonos, iluminación).
- Documentación burocrática para acceder al laboratorio de sonido.
- Gestión para acceder al estudio de chroma key.

Como es obvio se cotejaron muchas localizaciones y personal del equipo antes de tomar la decisión final, tanto por cuestiones presupuesto, afinidad temática, adaptación escenográfica, distancia o disponibilidad temporal. Lo que expongo a continuación es el detalle de lo que finalmente llegó a ejecutarse para el TFG aquí expuesto.

3.3.2 Producción

Como el trabajo está dotado de un carácter puramente experimental, hay diferentes bloques, con procesos diferentes en cada uno de ellos que además se entrecruzan en muchas ocasiones, de manera que puede resultar dificultosa su comprensión. Es por ello que he decidido plasmarlo aquí de la forma más esquemática posible.

Aspectos generales de la producción de *DIOSAS*:

- Todas las localizaciones se han seleccionado por su carácter escenográfico e iluminación, sin crear una nueva instalación escenográfica, sino utilizando los recursos reales de la propia naturaleza de cada lugar.
- En las grabaciones caseras, no existe una puesta en escena elaborada, ya que lo que se pretende es capturar la situación de la forma más realista posible, sin retoques previos ni artificios. Las situaciones se muestran tal y como son, incluso las entrevistas se han realizado de forma espontánea y sin ensayos previos. En la secuencia de transición (la de la madre) se ha elegido el lugar y los elementos personales con la finalidad de crear una ilustración lo más ajustada posible, en el mínimo tiempo posible, para el carácter místico de mi madre.
- En las grabaciones ficticias, la puesta en escena trata de establecer ese mundo inconsciente, imaginario. Donde no se pretende que se entienda lo que sucede en pantalla, sino que el espectador experimente lo que siente, dejándose fascinar por el magnetismo de las imágenes, artificiosas, esteticistas y teatrales, para contraponer la ficción a la no ficción, por una



Primera secuencia. El Parto.



Título



Foto de archivo familiar. Abuela Ana y abuelo Manuel, 1951

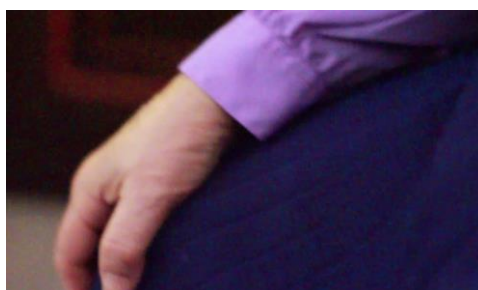


Primerísimo plano, grabación casera.

parte saciando y por otra fomentando ese deseo de experimentación con el trabajo.

- La última parte desarrolla más un concepto de videocreación en todos los sentidos, que filmográfico. Tanto la puesta en escena, como los elementos sonoros e interpretativos están dispuestos así en este bloque para dotar de carácter artístico, “mágico”, “creativo” y en gran medida reivindicativo, haciendo mi interpretación personal entre el tercer bloque de mi texto personal y el tercer párrafo propuesto de V. Solanas.
- Los cuatro intérpretes de ficción han realizado su interpretación en las 3 fases musicales; la marioneta, la guerrera y la diosa. Pero ha sido proceso de montaje, la vía clave para la sincronización y el orden de cada una de ellas tal y como expongo a continuación.

A continuación haré un resumen detallado sobre el número de grabaciones, textos, producciones y recopilaciones de archivo, que he realizado (sin contar los días que he necesitado para cada una de ellas), que componen un total de 2 textos, 1 producción musical, 10 grabaciones y 4 archivos audiovisuales de documentación:



Plano detalle, grabación casera.

TEXTOS:

- Texto personal escrito dividido en 3 fases (adjunto).
- Selección de 3 párrafos del manifiesto SCUM de Valérie Solanas. (adjunto en PDF “Idea”)

PRODUCCIÓN MUSICAL:

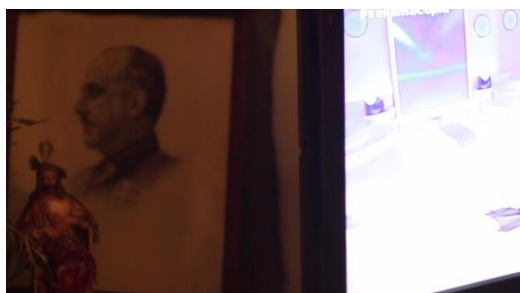
- Producción de “Phases”, 3 temas de música electrónica basadas en el texto personal. Total 8 min. (adjunto mp3).

GRABACIONES:

- **Grabación voz en OFF, estudio de sonido. UPV**
- **Grabación de la MARIONETA en Angar, Utiel. Valencia.**
 - **Expresión corporal:** Yo misma. Interpretación con el cuerpo adaptada a los movimientos de la marioneta, a veces haciendo el papel de la mujer feliz con su situación, a veces intentando escapar de ella.



Plano detalle. Rrecurso visual, grabación casera.



Plano detalle, grabación casera.

- **Vestuario:** Considero que el vestuario es una cuestión clave para la creación del personaje y es por ese motivo que he cuidado ese aspecto con el mayor detalle que el presupuesto y tiempo disponible me permitían.

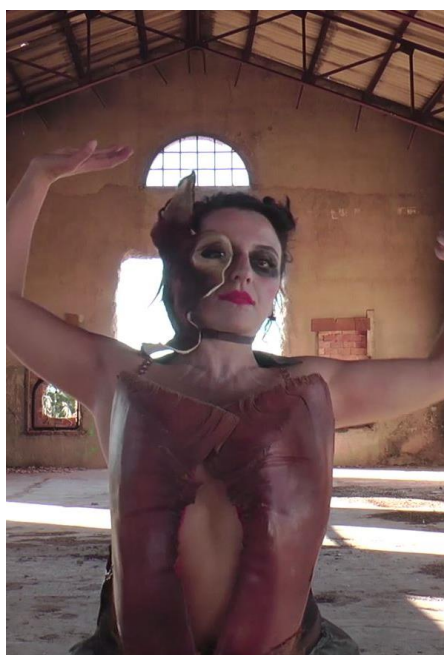
Para este caso pensé en mi compañera Tania Moya Jiménez, por su trabajo sistemático con el reciclaje de objetos, donde cosifica al humano y humaniza al objeto, dotando de vida a lo muerto, dentro de una estética industrial oxidada, casi caduca, donde plantea nuevos usos de lo abandonado a través del ready-made. Y empleamos el vestuario-escultura, que diseñó en el curso 2012-2013 para el proyecto CREA, de la asignatura Escultura II, llamado “Tú, piel”.

Es dentro de este contexto donde establezco la relación con el papel de la mujer en parte animalizada por el hombre, por su función mera de parir, parte objeto y parte marioneta de la sociedad.

El vestuario consta de:

- Máscara-escultura con piel curtida de toro, animal por otra parte muy ligado a la tradición y “cultura” del hombre en España, realizada expresamente para *DIOSAS*. Pieza que pasa a formar parte de su serie de máscaras escultóricas de las mismas características, llamada “Más-Caras”, 2015.
- Corpiño de hojas de palmera con transferencias de látex sobre cuero y cadenas metálicas de cortina.
- Falda de rejilla de plástico con apariencia de tela metálica.¹

- **Localización:** Angar abandonado en Utiel que proporciona ese carácter que podríamos asignar a la revolución industrial (época de gran esplendor consumista), en decadencia. Se trataba de un lugar existente donde incidimos con elementos escultóricos para adecuarlos al proceso de producción.



1 Vestuario-escultura, Tania Moya, 2012-2015 en angar abandonado, Utiel. Valencia.



*"Más-Caras", Tania Moya, 2012-2015 en
angar abandonado, Utiel. Valencia.*



*Recopilación archivos de audio del magnetófono
con mi padre.*

- Puesta en escena: Se trataba de dotar de siniestralidad a ese estado de confort en el que supuestamente la mujer/marioneta se encuentra, rompiendo el efecto de realismo de la narración y proporcionándole el conflicto subjetivo que conlleva el rol de la mujer en esa situación. Teatralizándola y haciéndola formar parte de ese espectáculo de Guy Debord quien en su libro "La sociedad de espectáculo", refiriéndose al aglutinamiento de banalidad del aparentar, describe lo siguiente:

«... el representante del espectáculo unificado (la estrella del espectáculo) es lo contrario del individuo, el enemigo del individuo tanto para sí mismo como para los demás. Al desplazarse hacia el espectáculo como modelo de identificación, el individuo ha renunciado a toda cualidad autónoma para identificarse con la ley general de la obediencia al curso establecido de las cosas en cuanto tal»¹

- **Elementos escenográficos:** Objetos humanizados de la serie llamada "Ser Seres", 2015
-
- **Datos técnicos:**
 - 2 Cámaras Panasonic AG-DVC15E
 - 2 Focos luz 300W
 - Nikon D7000
 - Generador de corriente por gasolina 600W
- **Equipo de personas:**
 - Director de fotografía y cámara: Juan Calvo
 - Vestuario y elementos escenográficos: Tania Moya
 - Making of: Mi madre
 - Intérprete: Yo misma

1 DEBORD, GUY. La sociedad del espectáculo, pág. 65



Imagen de vídeo Super 8. Mi abuela Artemia. 1965

Grabación de la GUERRERA en casa en construcción, Oporto. Portugal.

que más me interesaba de la realización de esta grabación, era bajar con la colección de moda de autor conceptual AMAR-NA de Amonis Design, creada especialmente por la diseñadora, en la cual, en ella misma describe en su TFT:

“...trato de expresar mis sentimientos a través de los tejidos y las formas. Dicha colección se caracteriza por su espíritu artesanal ya que todos los materiales utilizados son naturales y el proceso de creación de las prendas de piel es totalmente artesanal; utilizando para ello el primer proceso de la historia para la creación de tejidos, el telar.”¹

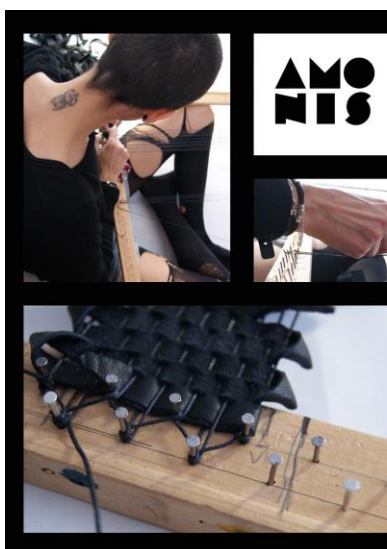
Además de la estética de sus diseños, las bases morales de expresión artística en el trabajo de Amonis D. me fascinaron, ya que hay que tener en cuenta que proviene del mundo de la moda el cual parece vetado por el sistema de las Bellas Artes por su carácter frívolo y consumista.

“Con esta colección pretendo demostrar a la gente que puede existir un diseño de lo más actual y conceptual totalmente ligado a la artesanía, y concienciar para la creación de un mundo más ecológico a través del Up-ciclyng, reciclar a través de la transformación de unos objetos en otros.”²

Entre mi afán por unir a todas las artes y sintiéndome completamente identificada, no solamente con los conceptos de elaboración de Amonis, sino también con el uso que hace de la trilogía para su colección, siendo 3 los diseños que la componen, creados bajo las premisas conceptuales de los estados psicológicos y emocionales de la mujer como individuo:

- Encerramiento-claustrofobia-imposibilidad de movimiento.
- Indicios de posibilidad de nuevas vías de escape emocional.
- Libertad de expresión-Liberación emocional.

Amonis Design y yo comenzamos a colaborar en el proyecto.



¹ Proceso de trabajo Amonis, Telar.

¹ AMONIS DESIGN. Fashion Designer. [consulta: 2015-06-25]. Disponible en: <https://amonisdesign.wordpress.com>



Grabación guerrera. Detalle puertas de ventana. Dalila Vaz, viste Amonis Design. Portugal.

2 AMONIS DESIGN. *Ibíd.*

Sólo había 2 impedimentos: La distancia geográfica y la falta de presupuesto para viajar.

Fue por este motivo por el que todas las grabaciones se realizaron en Oporto, Portugal, donde ella reside, pasando ella a desempeñar la labor de Ayudante de Dirección además de autora de vestuario.

Para este proceso se realizaron numerosas llamadas de teléfono, emails, whatsapp's y todo un dispositivo online virtual que eliminaba los impedimentos que habría sido el elemento mutilador de la realización de esta colaboración conjunta, de no ser por el papel que las nuevas tecnologías tienen en la actualidad. (Adjunto los documentos más relevantes de este proceso).

Por consiguiente, esta grabación no podía situarse en otra posición de la historia si no era la 2ª parte; la de la guerrera, la "Phase II", la de la riqueza de nuevos recursos y la hiperinformación.



Grabación guerrera. Detalle bañera. Dalila Vaz, viste Amonis Design. Portugal.

- **Expresión corporal:** Dalila Vaz. Performance que decidí situar en la fase de la guerrera, por la templanza, sabiduría y fuerza que Vaz transmite en su interpretación. Situando esta acción como elemento simbólico central del TFG por el carácter de diosa-guerrera que tanto ella como su trayectoria y prácticas de investigación artística desarrollan con el cuerpo como elemento potenciador de expresión.
- **Localización:** En un principio, y tal y como el "*Guión técnico y literario para indicaciones grabación a distancia*" (adjunto) detalla, la localización iba a ser Casa de Chaz, por su entorno donde confluía industria, naturaleza y casa. Pero por motivos de comodidad de transporte de todo el equipo, se decidió grabar en una casa privada en reconstrucción, Oporto, Portugal que por otra parte concedía una fotografía, color e iluminación, que se adaptaban mucho más a las imágenes de archivo Super8 con las que más tarde iba a montar el TFG, además de los objetos como elementos escenográficos preexistentes que ahí se situaban, ofreciendo por ejemplo, la ventana y balcón (posibilidad de nuevas vías de escape), la bañera (la limpieza de la liberación) y la escalera (el hundimiento hacia la



Grabación guerrera. Detalle escalera con gato.
Dalila Vaz, viste Amonis Design. Portugal.



1 Ejemplo de vídeo realizado sobre procesos artísticos. Éste y otros más, pueden visualizarse en el siguiente link:
<https://vimeo.com/116265383>

resignación). Resolviendo y dando sentido al mismo tiempo, a la puesta en escena.

○ **Datos técnicos:**

- 1 Canon 7D
- 1 Canon 6D

○ **Equipo de personas:**

- Ayudante de dirección y vestuario: Amonis Design
- Performance: Dalila Vaz
- Cámara 1: João Parra
- Cámara 2: Ruth Moreira

- **Grabación MAKING OF de guerrera.**

Como ya he explicado, mis intereses generales artísticos se dividen en 2 líneas, siendo una de ellas, la documentación visual de los procesos¹ artísticos. De manera que considero este apartado muy importante, ya que ejerce la labor de constatación de la elaboración de los hechos.

- **Grabación del HOMBRE, estudio de croma. UPV.**

La parte masculina de la historia ficticia.

- **Expresión corporal:** Manuel Paredes. Danza contemporánea y Capoeira. Movimientos rígidos de imposición.
- **Localización:** Edificio NEXUS, estudio croma UPV. La grabación se ha realizado con todo el equipo y herramientas del propio estudio. Realizando la grabación utilizando 4 perspectivas diferentes de cámara.

○ **Equipo de personas:**

- Dirección fotografía: Juan Calvo
- Danza: Manuel Paredes
- Cámaras: José G. Ríos

Grabación de la DIOSA, taller artístico Tenerías, El Carmen. Valencia.

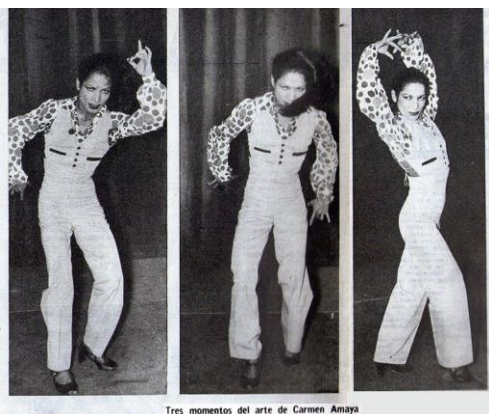


Imagen de vídeo Super 8. Mi padre y mis tíos. 1975
Alicante.



Imagen de vídeo Super 8. Yo, 1981. Alicante.

Existe otra pieza muy importante en el TFG; el flamenco. Al cual he de destacar, ya que en definitiva es el “duende” de todo el proyecto y está directamente vinculado con mi persona, con mi modo de hacer, mi vida y con las tradiciones de mi familia.



Carmen Amaya, bailando con pantalones. 1936

“El flamenco es una cosa indescriptible, es el baile de hace siglos, lo bueno. En el flamenco hay tres cosas: colocación, zapateo y brazos; y que todo eso, cuando se haga, obligue al público a decir ¡Ole!. En el flamenco, más que movimiento lo que hay es una cadencia, no sé cómo explicarlo, una cosa que sale porque sí; en fin, es hacer una cosa razonable dentro del arte y, eso sí, echar los hígados. Cuando bailo aprieto las mandíbulas y no me doy cuenta del público; si en la primera fila hubiera un tipo con un revolver, yo no me enteraría” Carmen Amaya. ¹

El papel de la diosa, está ligado con la liberación del ser y el amor a la vida, creando una comparación con esto, podemos metaforizar la consecuencia de haber aprendido la lección y saber utilizar la técnica para liberarnos. Tener la fuerza para ser independiente, fuera de roles y de excusas y ésta es la columna vertebral de la interpretación que la bailarina tenía que desempeñar, pero había muchas carencias pasionales en la bailarina, en la bailarina no está el “duende”, que era justo lo que necesitaba, así que finalmente recurrí a una bailaora.



Carmen Amaya, 1940. La fuerza.

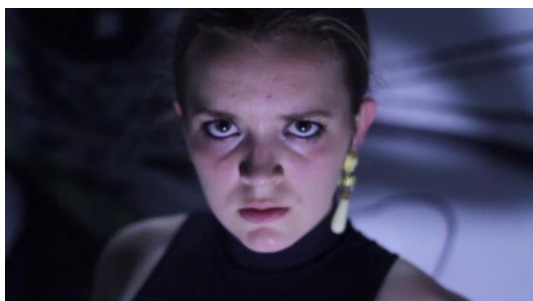
Existen numerosas teorías sobre identidad de la mujer en el flamenco y el papel que ésta ha desempeñado en él, donde se demuestra que las mujeres han sido decisivas en el proceso evolutivo y estético de este arte, con numerosas cantantes y artistas que desde principios de siglo han aportado su legado femenino en su trayectoria vital y artística, enriqueciendo con sus aportaciones, provocando una transformación en los modos de concebir los roles en lo tradicional junto con la innovación, voy a centrarme en mi referente principal, Carmen Amaya por su internacionalidad, su fuerza, arte, embrujo y pasión en estado puro. Porque amaba la vida, el baile y el mar con el que según ella aprendió a bailar, y por su gran compasión y valor humano. Rasgos que encajan perfectamente con el papel de diosa terrenal de este trabajo. En el siguiente enlace puede visualizarse el documental de su biografía; <https://www.youtube.com/watch?v=eB8RI0xWbCs>

Según Charles Chaplin, Carmen Amaya “es un volcán alumbrado por soberbios resplandores de música española” ²

¹ FESTIVAL FLAMENCO BARCELONA. III Festival Carmen Amaya. [consulta: 2015-06-01]. Disponible en: <http://www.festivalcarmenamaya.com/carmen-amaya>

² FESTIVAL FLAMENCO BARCELONA. Ibíd.

En el TFG la aparición del flamenco funciona como ese volcán que cita Chaplin, dejando en todo el trabajo los resplandores de la tradición española, metáforas con las que decidí trabajar en la fase de videoarte o videocreación por poseer un carácter más artístico, teatral y como conclusión de la tercera parte en la que tradición (flamenco) e innovación (música electrónica) confluyen para dar paso a una nueva propuesta dentro del eterno retorno nombrado anteriormente.



Sofía Cipoletta. Bailaora. Representando el papel de la diosa.



Sofía Cipoletta. Plano medio. Taconeo en escalera.



Sofía Cipoletta. Baile en escalera pintada.

- **Expresión corporal:** Sofía Cipoletta. Bailaora de flamenco. Viste un traje tradicional de este baile. Se dividen los bailes en 3 palos: Soleá: el palo más triste y uno de los más antiguos con el que se representa la primera fase de todo proceso de transformación.

Tangos: un palo más alegre que se caracteriza por su fuerza, para representar la segunda fase y Guajira característico por su sensualidad, ligereza y riqueza instrumental, con la que se representa la fase de liberación.

- **Localización:** Taller artístico Tenerías, Barrio del Carmen. Valencia.

Tenerías es un espacio lleno de tradición artística situado en el casco antiguo de la ciudad donde actualmente resido, y donde a día de hoy, todavía se experimentan nuevas disciplinas artísticas, renovando su equipo de personas que rejuvenecen y llenan de vida el lugar, retroalimentándose continuamente tradición e innovación. Por ese motivo me pareció el lugar más indicado para esta tercera fase.

- **Datos técnicos:**

- Cámara Nikon D7000
- Cámara Canon 60D
- 2 focos de luz de leds,
- Micrófono con pértiga.

- **Equipo humano:**

- Cámara 1: Elena Righatti
- Cámara 2: Yo misma.
- Bailaora: Sofía Cipoletta.

- **Grabación de la SOGA, casa privada. Valencia.**



El elemento de la sogá es una pieza de joyería contemporánea de Anna Maria Staiano que basa su obra en el diseño de piezas performáticas y sensoriales basadas en cuestiones de género, la transformación, la interacción, y el juego; la intención es que estas piezas se emplean para conseguir cambios inesperados en nuestra experiencia sensorial y en nuestro imaginario simbólico.

Es por ese deseo de cambio inesperado dentro de la historia que se narra en el TFG, por el que incluyo su pieza llamada “The way you make me feel”, que forma parte de su último proyecto llamado “Impure”, en el que está trabajando, siendo la única que entra dentro de la sección que ella misma ha destinado a la denuncia y crítica del maltrato de género.

Yo misma con pieza de joyería contemporánea, “The way you make me feel” de Anna Maria Staiano.

En este caso he realizado una performance con vídeo para conmutar la acción de liberación que ella misma refleja en las fotografías de su proyecto utilizando como lienzo la tela de encaje negro como elemento inspirador de la mantilla de la vestimenta tradicional de luto de la mujer clásica española.

- Equipo técnico: 1 Cámara Canon 70D
- Equipo humano:
 - Cámara: Yo misma.
 - Performance 1 plano americano: Yo misma.
 - Performance 2 para planos detalle: Anna Maria Staiano
 - Sujeción cuerda: Graham Bell

GRABACIONES CASERAS CÁMARA EN MANO

- **Grabación abuela Ana, casa privada y otras localizaciones, Alicante.**
- **Grabación abuela Artemia, casa privada, Alicante.**
- **Grabación mamá, playa del Carabassí, Alicante.**

RECURSOS DE ARCHIVO

- Búsqueda de un **parto** que reflejara de forma, clara, sonora y visual el dolor que sufre una mujer al parir.
- Recopilación y digitalización de vídeos familiares **Súper 8**.
- Recopilación y digitalización de audios de las cintas de un **magnetófono del año 1960**.
- Recopilación de **fotografías familiares antiguas**.

3.3.3 Postproducción



Lev Kuleshov. 1919

Montaje:

Como introducción del proceso de montaje, me gustaría explicar el contexto artístico en el que me propongo trabajar al realizar su producción ya que podría ubicar la composición, entre el videoarte como pariente cercano del cine que rehúsa de la veracidad narrativa y la impresión de realidad y el cine experimental, el cual caracteriza muchos de los bloques estructurales del TFG al cual baso en una idea o pensamiento, ausente de continuidad secuencial en su totalidad. Aspectos con los que la intención es crear un vínculo entre planos a los que aporte significado a los mismos con los recursos sonoros y de montaje. De esta manera, me propongo construir un mundo independiente, para ofrecer un espectáculo visual, casi teatral, al espectador.

“La pantalla es un muro. Un muro está hecho para saltar por encima. Juego al potro conmigo mismo”¹

Debo destacar que es en el montaje donde el TFG cobra cierta forma narrativa, ya que en un principio, me encontré con todo el material visual (Super8, sin sonido), material audiovisual y sonoro (locuciones magnetofónicas, música, sonido propio de las imágenes y voz en of), donde se exponían temáticas que partían de dos textos diferentes, la música por un lado parte del texto personal y las grabaciones ficticias que partían del texto de Solanas, o de ningún texto como eran las grabaciones caseras.

Ninguno de los recursos de los que disponía, sabían de la existencia de los otros, de forma que en cuanto a temática en su etapa de producción, no están vinculados. De manera que aquí es donde pretendo evidenciar que efectivamente las teorías soviéticas sobre la importancia del montaje cobran sentido siendo el verdadero proceso creativo de la obra final y donde baso especialmente el desarrollo de mi trabajo desde la perspectiva más técnica. Destacando el arte del montaje como una ideología profesional y artística con la cual no me canso de aprender y experimentar.

“Creas lentamente el... ¿Guión?. No da nada. Exige. Exige... nueve meses. Toda una historia. Trabajo y amor. Estás entre lo finito y lo infinito. Estás entre lo negro y lo blanco; La pasión. Piensas que se acabará. Ese infinito se acabará. Se acabará cuando la metáfora se una a la realidad. Sabes que el filme se puede hacer. Puedes hacerlo, en la intersección entre la realidad y su metáfora. O entre el documental y la ficción.

¹ Jean-Luc Godard, Op. Cit.

Buscabas en otro lugar y la ficción te ha devuelto al documental. Y ahora estás aquí. Ahora ya no necesitas grabarlo en la memoria porque está ahí.

La pantalla en blanco, la lona blanca, la ropa blanca...”¹

El efecto Kuleshov:

Visionando el trabajo final da la sensación de que las artistas de las grabaciones ficticias, conocían previamente la narración de las grabaciones caseras, pero lo cierto es que no es así. Es en el proceso de montaje donde uno; audio, sonido ambiente, música, grabaciones Super8, grabaciones ficticias y grabaciones caseras, sincronizando el audio con el método del contrapunto de las teorías soviéticas, de forma que todos los elementos confluyan en un total de 20 min.

“Sólo la utilización del sonido a modo de contrapunto respecto a un fragmento de montaje visual ofrece nuevas posibilidades de desarrollar y perfeccionar el montaje. Las primeras experiencias con el sonido deben ir dirigidas hacia su no coincidencia con las imágenes visuales. Sólo este método de ataque producirá la sensación buscada que, con el tiempo, llevará a la creación de un nuevo contrapunto orquestal de imágenes-visiones e imágenes-sonidos”²

Catalogando los efectos previsibles y trabajándolos utilizando la combinación de todos estos elementos para crear un relato, que aún dentro de lo experimental, tenga cierta coherencia.

Y así, de la misma forma en que Lev Kulechov, desarrollaba en 1919 el experimento sobre el montaje con la interpretación del actor Notia Danilova, he experimentado con los recursos audiovisuales de los que disponía, utilizando como herramienta de software Adobe Premiere CC Pro, sin la intención obviamente de crear nada nuevo, pero sí experimentando, para dar un paso más en mi desarrollo técnico audiovisual y artístico.

Efectos especiales:

Del proceso de montaje anterior en el que el sistema es básicamente cortar y pegar para disponer los elementos de forma lineal y discontinuo, paso al proceso multicapa en el proceso de efectos especiales, utilizando recursos de tratamiento de color con una estética que podría recordar a la siniestralidad de David Lynch, por ejemplo en la película *Inland Empire*, 2006 donde además de utilizar este tratamiento en la ambientación de la fase de producción y montaje, también lo utiliza en el retoque de color mixto, de la misma forma

¹ Jean-Luc Godard, *Op. Cit.*

2 Jean-Luc Godard, *Ibíd.*

que en el trabajo aquí expuesto, se diferencian dos bloques de grabaciones (ficticias y reales), con la finalidad de aludir a lo onírico, el inconsciente, lo simbólico y lo imaginario.

De esta manera, en los puntos de inflexión entre lo que se oye y se ve, utilizo la superposición de capas y alteración en las transparencias, técnicas que la herramienta de software Adobe After Effects CC Pro, me permite desarrollar con facilidad, para crear un diálogo entre lo que las narradoras de las historias reales cuentan y lo que ello produce a nivel subjetivo, en mi propia psicología como autora de una historia personal e íntima.

3.3.4 Deconstrucción

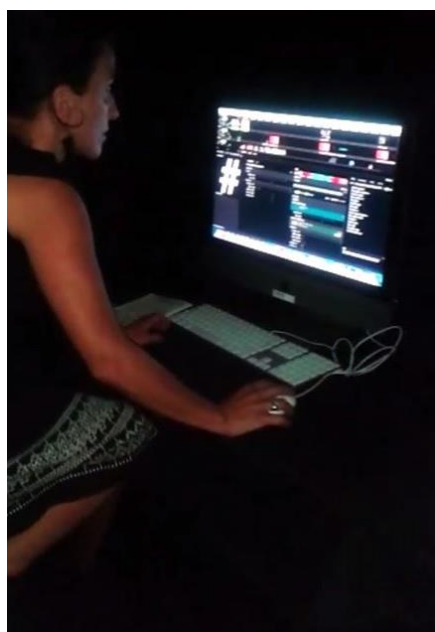
El título *#DIOSAS* :

Para diferenciarlo del resultado del vídeo “enlatado”, resultado de todo el proceso de producción anterior, decidí anteponer al título *DIOSAS*, las almohadillas para diferenciar desde su nominación, añadiendo a cada una de las sesiones los dígitos correspondientes a su fecha de creación, con la intención de crear una especie de diario que se metamorfosea según se desarrolla este proceso de deconstrucción. De forma que le dotara de ese carácter viral de la red de internet, liberándola de propietario y de cualquier barrera tangible, motivo por el cual, a diferencia del documental experimental, el vídeo monocanal que adjunto, resultado de la grabación de la sesión de VJ live original, no lo he firmado. De acuerdo con el siguiente párrafo del manifiesto constructivista ruso de 1920:

*“Sabemos que todo tiene una imagen propia esencial: la silla, la mesa, la lámpara, el teléfono, el libro, la casa, el hombre. Son mundos completos con sus ritmos y sus órbitas. Por esto, en la creación de los objetos les quitamos las etiquetas del propietario, totalmente accidental y postiza, y solo dejamos la realidad del ritmo constante de las fuerzas contenidas en ellos.”*¹

Metodología de producción:

Para el proceso de deconstrucción utilicé fracciones de *DIOSAS* que corté con la herramienta de software Premiere y las alteré estética y formalmente con el software ya mencionado After Effects con la finalidad de montarlas, mezclarlas y reproducirlas, todo ello en directo y a tiempo real, con el software Resolume Arena 4.¹

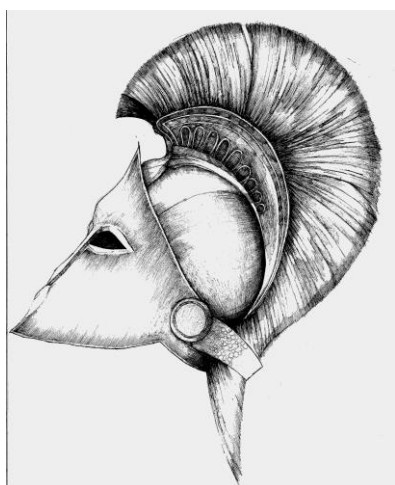


Making of. Sesión VJ .
#DIOSAS10062015

1. UCM. Universidad Complutense de Madrid. *Op. Cit*



1. Ilustración de Atenea. Omayya Amr Rey, 2015



1. Ilustración casco de Atenea. Omayya Amr Rey, 2015

A todas estas imágenes les añadí, dos elementos adicionales:

- La pareja de ilustraciones de la diosa Atenea que había creado mi compañera Omayya Amr Rey 1, colaborando conmigo en el proyecto, mezclándolas, deformándolas y multiplicándolas para crear una versión plástica final, más abstracta.
- Las imágenes de elementos y otras imágenes relacionadas con la narración inicial, que se superponían entre ellos utilizando la técnica del chroma key. En el caso de #DIOSAS10062015, utilicé un corazón real latiendo.

3.3 RESULTADOS

El proyecto *DIOSAS* ha sido el resultado de un trabajo duro y muy laborioso, no sólo para mí como directora de todo el proceso, sino también para todas las personas que se han implicado en él. *DIOSAS* sigue dividiéndose en trocitos, pero esta vez a nivel metafórico, porque cada uno de esos trocitos pertenece a cada una de ellas. Esos trocitos también pertenecen mis referentes desde la niñez, a Lolo Rico creadora de “La bola de cristal”, a Lola Flores, a “La Lola se va a los puertos” de Juan de Orduña, 1947 y todas las películas del folclore clásico español que veía con mis abuelos, a “Dirty Dancing” de Emile Ardolino, 1987, a “Flashdance” de Adrian Lyne, 1983, a “Bajarse al moro” de Fernando Colomo, 1989 película basada en la obra de teatro escrita por José Luis Alonso de Santos en 1985, realizada con ese carácter castizo, casero, humano donde aparece el grupo de música del que soy eternamente fan; Pata Negra, a “Grease” de Randal Keiser, 1978 y todas las películas y programas televisivos de esa década en las que la danza, el arte y la música eran de una forma u otra el hilo conductor. Y a “Kika” de Pedro Almodovar, 1993, con su puesta en escena, estilismo, vestuario, guión y personajes.

Tal y como se puede observar en los documentos adjuntos “Plan de trabajo” e “Idea”, el propósito era mucho más extenso, donde mi intención era profundizar mucho más en datos estadísticos, teóricos, históricos y sociales, pero una vez que me embarqué en el proyecto y me situé en el cuerpo del desarrollo del mismo, advertí que sería imposible dada la falta de tiempo y los impedimentos, con su consecuente búsqueda de soluciones alternativas, con los que tuve que lidiar. Aspectos que por mi falta de experiencia, no fui capaz de prevenir durante el proceso de preproducción.

En este momento estoy muy satisfecha con los resultados. Pienso en la suerte que he tenido, en todas las personas a las que he involucrado y cuánto se han esforzado, aunque con mucha burocracia y autorizaciones, poder acceder al gran material audiovisual e instalaciones del que disponemos por derecho en la Universitat Politècnica de València y en los meses de trabajo que me ha llevado mientras de forma paralela llevaba adelante las asignaturas, prácticas de empresa y trabajo personal. Y teniendo en cuenta todo lo anterior y volviendo a mirar los apuntes y bocetos de las primeras ideas, no está tan lejos de lo que yo soy y de lo que pretendía hacer.

En consiguiente, dejo éste trabajo como un planteamiento inicial a un proyecto que podrá ampliarse en un futuro, para el que obtendré más documentación y sobre el que además podré ampliar ese diario de sesiones en directo (VJ) que propongo en el TFG.

4. CONCLUSIONES

Como ya comenté al principio, había trabajado en procesos de producción audiovisual, pero nunca bajo mi total dirección y menos contando con presupuesto 0€ y con un plazo de tiempo tan limitado, con esa cantidad de grabaciones simultáneas que he realizado. Ha sido una experiencia que me ha aportado muchísimos conocimientos, enriqueciéndome y por consiguiente abriéndome nuevas puertas e inquietudes.

En el proceso de producción no he nombrado los contratiempos que sucedieron, como por ejemplo el tener que lidiar con la negativa repentina después de haber accedido al proceso de grabación por parte de Dalila Vaz, (una artista portuguesa más avanzada que yo en su carrera profesional, que tiene su línea de trabajo bien definida), a la hora de firmar los derechos de imagen, por ignorar cual era mi línea de trabajo y por el hecho de no conocerme personalmente. Algo que era totalmente comprensible dado que todo el proceso de Portugal se gestó y ejecutó durante meses junto a Amonis, a la que todavía a día de hoy no conozco en persona, y a quien, aunque en la distancia y solamente ligadas por nuestro modo de hacer, nuestra pasión, confianza mutua y nuestra entrega en el trabajo, ya se ha asentado en mí un gran aprecio, respeto y admiración hacia ella.

Lidiar con este tipo de problemas, de forma paralela a la realización de toda la producción me causó muchísimo malestar y ansiedad adicional, ya que al tratarse de piezas que debía unir con coherencia, el sentido de la obra final hubiera cambiado, siendo otra obra diferente a la que expongo aquí, lo cual suponía una reorganización mental constante en mi proceso de creación, así que de nuevo y efectivamente *“la vida es como una danza donde hay que improvisar con las piezas que te dan”*.

No obstante, esta experiencia del trabajo a distancia me abre nuevas posibles líneas de investigación y producción. Donde la posibilidad de trabajar en equipo con personas distantes y desconocidas pueda hacerse posible, gracias a las nuevas tecnologías que nos permiten obviar los límites geográficos, económicos y culturales.

El 14 de Febrero de este mismo año, leí este texto en una de las paredes de la exposición “En Tránsito” del IVAM, el cual además de esclarecerme las ideas sosegando parte de mi caos, me ofreció la oportunidad de conocer un poco a Ursula Biemann, mujer artista, teórica y comisaria de exposiciones que se posiciona como un nuevo referente para mi futuro desarrollo artístico.

“Aunque todo parece ser parte de un mundo de procesos sistémicos y redes globales, la noción de lugar y localización sigue siendo importante. Sólo que este “lugar”, o al menos de la forma en que lo concebimos hoy, ha sufrido una gran transformación. En la actualidad advertimos una abundancia de imágenes de identidades fluidas, indefinidas y transicionales de circulación. Estas cualidades de identidad cada vez más aceptadas son, en parte, resultado de discursos transgénero, pero también de cibermovilidad y emigración física, de un aumento general del viaje y de las repetidas o múltiples cadenas de movimiento.” Ursula Biemann

5. BIBLIOGRAFÍA

BARING, A. CASHFORD, J. *El mito de la diosa*. Madrid: Ediciones Siruela, 2005.

CHEVALIER, J., GHEERBRANT, A., *Diccionario de los símbolos*. Barcelona. Herder Editorial, 2007.

DEBORD, G. *La sociedad del espectáculo*. Prólogo, traducción y notas de José Luis Pardo. Valencia: PRE-TEXTOS, 1999.

KULESHOV, LEV., *Kamernaja Kinematografija*, en Kino-Foto, núm, 2, 1922.

LIPOVETSKY, G. *La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad del hiperconsumo*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2007.

MARINIELLO, S. *El cine y el fin del arte. Teoría y práctica cinematográfica en Lev Kuleshov*. MADRID: EDICIONES CÁTEDRA, 1992.

SOLANAS, V., *SCUM. Manifiesto de la organización para el exterminio del hombre*. Kira, Edit, 2002.

TESIS

PINEDA PÉREZ, J.B. *El coreógrafo-realizador y la fragmentación del cuerpo en movimiento dentro del film de acción y el film de danza*. [Tesis Doctoral]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2005

REGINA PÉREZ, B. *El VJ y la creación audiovisual performativa: Hacia una estética radical de la postmodernidad*. [Tesis Doctoral]. Madrid: Universidad Rey Juan Carlos, 2010.

ARTÍCULOS ELECTRÓNICOS Y WEB

ALONSO, R. *Entre el documento y el espectáculo. El videoarte contemporáneo. Teatralidad y performatividad*. Disponible en:
< territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/pdf/n4_01.pdf >

BANG. *Festival Internacional de Video Arte de Barcelona*. Disponible en:
<<http://www.bang-festival.com/es/posts/videoarte-y-montaje-6.-lev-manovich-el-lenguaje-de-los-nuevos-medios-de-comunicacion->>

CCAPITALIA. *Música electrónica y experimental*. Disponible en: <<http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/pioneros/pioneros.htm>>

DOMÈNEC, FONT. Jean-Luc Godard y el documental. *Revista Análisis*. Barcelona: Tercer Ojo, 2001, Núm. 27 Pág. 92.

EAI, Electronic Ars Intermix. JONAS, J. *Vertical Rolls*. Disponible en: <<http://www.eai.org/index.htm>>

FESTIVAL FLAMENCO BARCELONA. *III Festival Carmen Amaya*. [consulta: 2015-06-01]. Disponible en: <http://www.festivalcarmenamaya.com/carmen-amaya>

GABO Y PEVSNER *Manifiesto Constructivista*. Disponible en: <<https://josebaangulo.wordpress.com/2010/10/12/el-manifiesto-constructivista-de-gabo-y-pevsner/>>

GOBIERNO DE ESPAÑA. *Instituto de la Mujer y para la Igualdad*. [consulta: 2015-06-29]. Disponible en: <<http://www.inmujer.gob.es/conoceDerechos/preguntas/violencia.htm#violencia>>

MADC, *Museo de Arte y Diseño Contemporáneo*. Disponible en: <<http://www.madc.cr/programas/exposiciones/exposiciones-anteriores/78-inventario-union-gaucha-productions-karin-schneider-nicolas-guagnini.html>>

LA MARINA PLAZA. *Diari de la Marina Alta i Baixa*. [consulta: 2015-06-30]. Disponible en: <<http://lamarinaplaza.com/2013/11/17/juan-bernardo-pineda-estamos-trabajando-para-reintroducir-el-mundo-de-la-danza-entre-el-gran-publico/>>

LADA. *This is live art*. [consulta: 2015-06-15]. Disponible en: <http://www.thisisliveart.co.uk/about/what-is-live-art/>

UCLM. *Universidad de Castilla-La Mancha*. Disponible en: <<https://www.uclm.es/artesonoro/elarteruido.html>>

VDB. *Video Data Bank*. Disponible en: <http://www.vdb.org>

AUDIOVISUALES

ALBARRACÍN, P. (artista invitada). *Metrópolis-Pilar Albarracín*. [consulta: 2013-05-26]. Disponible en: <<http://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-pilar-albarracin/275486/>>

GREENAWAY, P. (artista invitado). *The early films of Peter Greenaway 1*. BFI, 1969-1978 History of the Avant-Garde.

GREENAWAY, P. (artista invitado). Les maletes de Tulse Luper (La historia de Moab) - Cap.1. TV3, 24/04/2010, Sala 33, A la carta.

GODARD, J.L. (director). *Scenário du film Passion*, Francia y Suiza: JLG Films, 1982.

6. ANEXOS

El siguiente link vincula directamente a la carpeta que contiene todos los documentos abajo citados.

DROPBOX. Solicitud defensa TFG.
<https://www.dropbox.com/sh/214k8w35196zrbz/AAAfKiwdC5TdKgMLiEMa0GBNa?dl=0>

- PDF. DIOSAS. La idea
- PDF. DIOSAS. El plan de trabajo.
- PDF. DIOSAS. Guión técnico a distancia.
- PDF. Texto personal.
- PDF. Cesión derechos de imagen Dalila Vaz.
- PDF. Gmail sobre explicación a performer. Portugal.
- PDF. Gmail sobre explicación a bailaora.
- PDF proyecto vídeo experimental.
- PDF memoria #DIOSAS
- PDF, “Arte multilibertino”, trabajo de 3º curso. Ana Martínez Liñán
- Vídeo DIOSAS
- Vídeo #DIOSAS11062015
- Vídeo Teaser DIOSAS
- Archivo MP3 música completa “Phases”
- Vídeo Making of: #DIOSAS (sesión de VJ) Link: <https://instagram.com/p/3w6MuJH8X/>
- Carpeta con *loops* adicionales de VJ
- Fotos bocetos.
- Fotos making of de algunas grabaciones.
- Cartel DIOSAS
- Cartel #DIOSAS